PlayStation

ブリガンダイン グランドエディション

BRIGANDINE

GRAND EDITION

解説書

イースリースタッフ

ブリガンダイン グランドエディション

BRIGANDINE

GRAND EDITION

このゲームは、登場する敵味方すべてのユニットが絶えず戦い成長し続けるという
ダイナミックな世界を舞台にした戦略級シミュレーションゲームです。
前作のおもしろさを土台に、ゲームシステムを大幅にパワーアップ。
さらに豪華声優陣47人によるフルボイスと40シーンにも及ぶアニメによって
演出面も強化しました。戦略級ならではの自由な展開と興奮、
新しいブリガンダインの世界をお楽しみください。

For Japan Only | プレイヤー 1～8人 | メモリーカード 4-10ブロック | アナログコントローラ対応

SLPS 02001～2

プロローグ

ルーンに導かれし大地フォルセナ。その中原に王都を構えるアルメキア王国は、
その昔大陸六国の盟主として君臨した大国である。聖王暦214年、アルメキアは
長い間続いたノルガルドとの戦いに勝利を収め、フォルセナの地には再び平安が
もたらされるかに思われた。しかし…、翌、聖王暦215年2月 ▶ の節。
突如として反旗を翻した王国軍総帥ゼメキスにより、国王ヘンギストは殺され、
一夜にしてアルメキア王国は滅びさった。大陸制覇の野望に取りつかれたゼメキスは、
新帝国エストレガレスの樹立を宣言、皇帝を名乗り、各地に進撃を開始した。

今、時代は動乱の幕開けを告げ、英雄達はその運命も知らぬままに舞台へと導かれる。



フォルセナ大陸とは

六つの国からなるフォルセナは、大地から「マナ」と呼ばれる
不思議な力が湧き出す魔法の大陸である。人々は古来より「マナ」の力を使い、
異世界からモンスターを召喚し、戦いに利用してきた。
しかし、誰もがモンスターを思い通りに操れる訳ではない。
それは、「統御力」と呼ばれるモンスターを従わせる、特別な力を持った人間にのみ
可能な事だったのだ。人々は尊敬と畏れの気持ちをこめ、
彼らを「ルーンの騎士」と呼んだ…。この不思議な世界を舞台に、
あなたは一国の君主として、配下の「ルーンの騎士」達を率い、
戦乱の大陸に身を投じます。戦乱の闇に包まれたフォルセナ大陸を救い、
真の平和をもたらすことができるか、すべてはあなた次第です。

君主紹介



亡国の王子

ランス

14才 クラス：プリンス

西アルメキア

難易度 ★★☆



ゼメキス総帥の反乱により、国を滅ぼされたアルメキア王国の王子。まだ少年ながら、運命に屈すること無く大陸の動乱に正面から立ち向かおうとするまっすぐな心の持ち主。その純粋さと勇気、情熱にひかれ、多くの人々が彼に命をあずけ、共に戦う道を選ぶこととなる。二刀流による素早い攻撃が得意で、魔法は簡単なものなら使える。最初はたよりない部分もあるが、大きく成長する可能性を秘めている。

国紹介

元パドストー公国。現在の正式名は、新アルメキア王国。友好国であるカーレオンと隣接しているため、攻められにくい国である。



声：保志総一朗

君主紹介



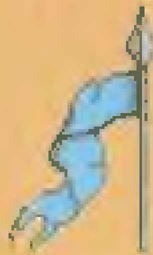
聖女王

リオネッセ

17才 クラス:クイーン

レオニア

難易度 ★★☆



神託により選ばれ女王位についたが、それまでは普通の村娘として暮らしていた。物静かで優しい心を持った少女。戦乱のフォルセナで一国の女王であるという事は、彼女にとってあまりにも重過ぎる立場だが、人々の命を守るためけなげに責任を果たそうと努める。騎士のひとりであるキルーフとは幼なじみ。可憐な姿からは想像もつかぬ魔力を持ち、攻撃・回復魔法を使いこなす。

[redacted]

[redacted]る。山に囲まれた天然の要塞国家。守りやすい国。祭祀国という国柄から、僧侶系、モンク系ユニットが多い。



声：[redacted]

君主紹介



[illegible]

ヴェイナード

21才　クラス：ロード

ノルガルド

難易度　★★★



大陸の統一をめざす[illegible]、「白狼」と呼ばれ畏れられる。知略にも優れた大陸屈指の戦略家。覇気にあふれた若き君主は、配下の騎士達をひきつけずにはおかず、王の右腕と称されるヴィングラインを筆頭に家臣団の団結は堅い。親衛カレドヴールフによる最近戦の強力さには、目を見はるものがある。魔法も並みの魔術師より強力。初期からすべての能力が高めだが、成長性は比較的低い。実の姉エスメレーは、敵国エストレガレス帝国皇帝ゼメキスの妻となっている。

国紹介

強靭な兵力を誇る北方の大国。虎狼の国とも呼ばれ、他国から野蛮で信用のならない獣のような国と見られている。国境を3国と接するため、プレ[illegible]。



声：真殿光昭

君主紹介





狂王

ドリスト

28才　クラス：マッドモナーク

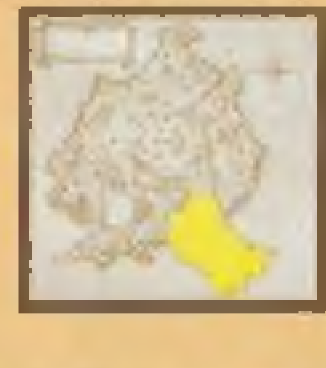
イスカリオ

難易度　★★★

わがままでワンマン。君主とは思えない大変困った性格の男。重臣会議の決定より自分の思い付きを優先させるため、まじめな臣下の中には胃を痛めているものもいる。一言で言って「やりたいようにやる」男である。ただし、ルーンの騎士としての腕は超一流で、真紅の大鎌をふるっての直接攻撃はもちろんのこと、魔法、魔力と統率範囲、これらすべてにおいてバランス良く優れているために手におえない。君主が君主なだけに、配下にも個性爆発のメンバーが多い。成長性は比較的低め。

国紹介

アルメキアに次ぐ歴史の古さを誇る、緑豊かな美しい国。ゲーム開始時はふたつの拠点さえ守ればよいため楽だが、国を広げてゆくには工夫が必要。



声：石井康嗣

君主紹介



静かなる賢王

カイ

25才　クラス：ウォーロック

カーレオン

難易度　★☆☆



優しい、一見頼りなさげな風貌の下に、深い知性と情熱を秘めている。やる気のなさそうな、のんきな発言の数々とは裏腹に、大陸の情勢を冷静に分析する知略にすぐれた君主。おてんばな妹のメリオット、腕の良いナイトマスター・ディナダン等に囲まれその言動には明るい雰囲気が漂う。全君主中最高の魔力を持ち、使える魔法の数、MP共に最強。大陸中探しても魔法でカイにかなう者はいない。接近戦には不向き。成長性は比較的低め。

国紹介

[illegible]
魔法王国とも呼ばれる。防衛しやすい国。アルメキアとは友好関係にある。

声：伊藤健太郎



君主紹介



覇道の皇帝

ゼメキス

36才 クラス:エンペラー
エストレガレス帝国
難易度 ★★★



元アルメキア王国軍総帥にして、現エストレガレス帝国皇帝。力こそ全てと信じ、覇道を歩む。巨大な鋼のクロスボウを軽々と片手で扱い、その矢は鎧など紙のように貫くといわれ[illegible]を誇る。配下には、デスナイト＝カドールを筆頭とする、帝国四鬼将と呼ばれる強力な騎士がいる。ゼメキスは最強の力を持つ反面、これ以上の成長がほとんど見込めない。

国紹介



大陸の中央に位置するアルメキア王国の国土を奪[illegible]帝国。強大な武力をもつが全方位を囲まれているため、戦略を誤ると一気に[illegible]た。反乱によって興った国のため新たな騎士の仕官[illegible]き弱い。

声：大塚明夫

ゲームの始め方とセーブについて

はじめにメモリーカードをプレイステーション本体のメモリーカード差込口1,2にセットします。ムービーが終了するとタイトル画面になります。 ※メモリーカードが[illegible]セーブできません

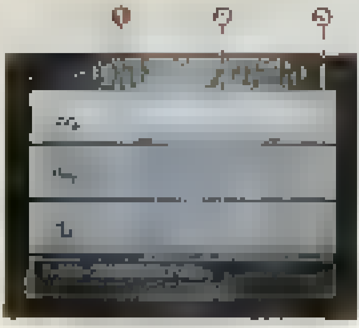


■NEW GAME（ニューゲーム）
最初からゲームを始めます。次の2つのモードがあります。
【ストーリーモード】1人で遊ぶモードです。6つの国から1国を選び、ストーリーを進めながら大陸の統一を目指します。
【マルチプレイモード】多人数で遊ぶ対戦モードです。最大6人までの対戦が可能です。

■CONTINUE（コンティニュー）
セーブで記録した状態からゲームを再開します。

■TUTORIAL（チュートリアル）
実際に戦闘マップを遊びながら基本的な操作を覚えます。

■RECOLLECTION（リコレクション）
ゲーム中でおこったイベントをもう一度見ることができます。
方向キーで選択して○ボタンを押せばイベントが再生されます。



■セーブ
大陸マップ上でも、戦闘マップ上でもシステムコマンドを呼び出してセーブできます。1つのゲームデータに必要なブロック数は[illegible]ブロック。1枚のメモリーカードにセーブできるゲームデータは3つまでです。また、ゲームデータの他にシステムデータ1ブロックが必要です。システムデータはメモリーカード1枚に1つしかセーブできません。セーブしたところからゲームを再開するには、タイトル画面でコンティニューを選んでください。

※マルチプレイモードの[illegible]

■セーブ／コンティニュー画面の見方
①年月[illegible] ②大陸マップの場合は[illegible]、戦闘マップの場合は戦闘中の[illegible]名を表わします ③セーブ回数 ④国名 ⑤拠点数 ⑥魔騎士数 マルチプレイモード時は下段にチーム名、プレイヤー数が表示されます。

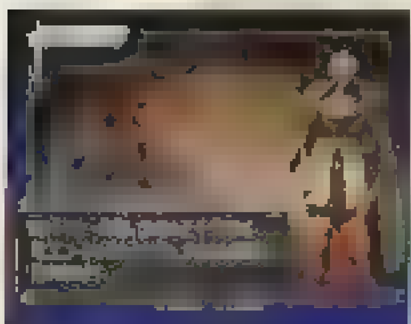
■ディスクの入れ換えについて
このゲームでは2枚のディスクを使用します。CD-ROM交換のメッセージが表示されたら本体の電源を切らずにディスクホルダーを開けてDISC1とDISC2を交換してください。

ゲームの進め方

ブリガンダインは戦闘マップでの戦いに勝つことにより、敵国の拠点を占領し、自国の領土を拡げ、最終的に大陸統一をめざすゲームです。あなたの手で大陸統一の偉業をなしとげてください。

プレイ期間は難易度によって異なります。初級はプレイ期間に制限はありません。中級、上級は6年（聖王暦22[illegible]年2月）までの間がプレイ期間です。

① ゲームの難易度を決め、どの国でプレイするかを選びます。



② 次にどの国から攻めるかを考えます。大陸マップで敵味方の情報を見て決めると良いでしょう。



③

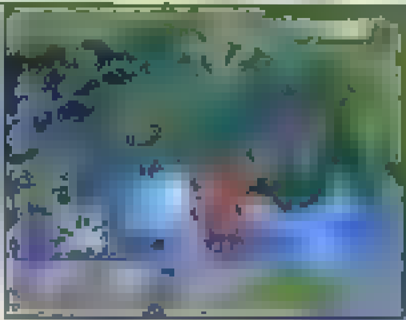


編成フェイズでは「召喚」「編成」コマンドで部隊を作ったり、「移動」コマンドで部隊に移動先を命令します。命令が終わったら「実行」コマンドを選びます。

④ 攻撃フェイズでは「攻撃」コマンドで部隊に攻撃先を命令します。命令が終わって「実行」コマンドを選ぶと、敵味方すべての部隊が同時に攻撃を開始します。



5





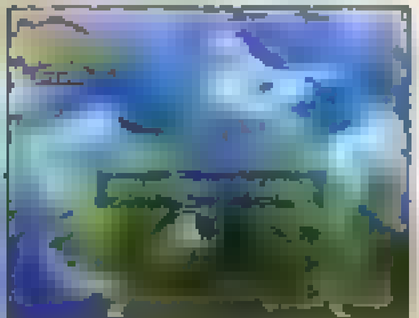
味方部隊が敵部隊とぶつかれば戦闘マップに突入します。状況により複数拠点で戦闘が続けておきることもあります。コンピューター側どうしの戦闘の場合には右のような画面になります。

6



戦闘に勝てば、敵の拠点を占領できます。敵が攻め込んできていた場合には、拠点を防衛したことになります。

7



敵国の拠点をすべて占領すれば、その国を滅ぼすことができます。

大陸マップで見ることのできる敵側の情報は、すべて前のフェイズが終わった時の状態です。プレイヤーと同時に敵国も部隊を編成したり移動・攻撃命令を出したりしているので、「実行」した後では敵国の状態が変化しています。

※プレイヤー国のすべての拠点を失うとゲームオーバーです。プレイヤー国の同盟国は残っていてもクリア可能です。

すべての敵国を倒すと……

コントローラの使い方＆大陸マップ

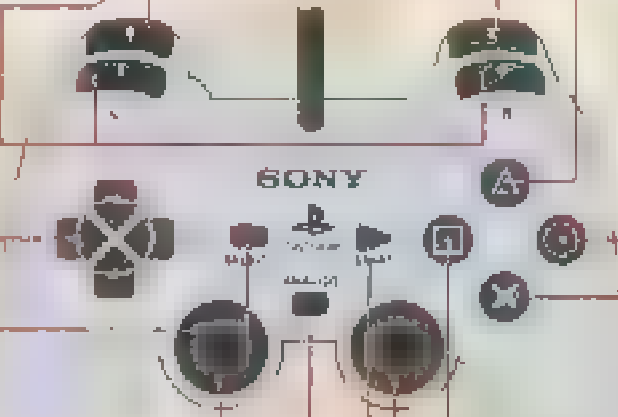
アナログコントローラ

L2ボタン・R2ボタン
●ユニット・施設でのページ送り

L1ボタン・R1ボタン
●地図でのカーソル移動
●各種選択ウィンドウでのページ送り

△ボタン
●拠点上で押すとステータス画面呼び出し
●拠点上以外で押すと内政情報の呼び出し

方向キー
●カーソル移動



○ボタン
●決定、拠点選択
拠点コマンド・拠点情報呼び出し

×ボタン
●キャンセル

SELECTボタン
●使いません

□ボタン
●押しながら方向キーで、カーソル加速
●各種選択ウィンドウで情報表示

左スティック
●カーソル移動（LED点灯時のみ）

右スティック
●使いません

LED

STARTボタン
●システムコマンド呼び出し（セーブ、ロードなど）

コントローラ

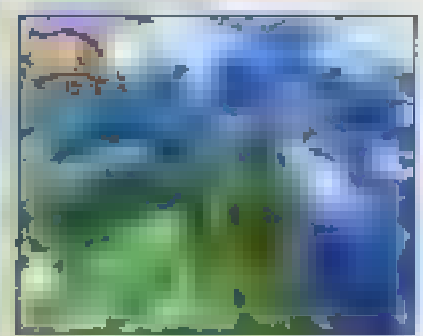


■LED点灯・消灯時どちらでも作動します
■本書ではアナログコントローラの図を用いて説明していますが、コントローラでも同様の操作となります
■START・SELECTボタンを同時に押し続けることでソフトリセットをかけることができます

大陸マップ画面の見方

ゲームを立ちあげて、オープニングイベントが終わると、この大陸マップ画面になります。





1. 拠点

各国の城・砦等の軍事拠点。召喚に必要な「マナ」がわき出している場所です。旗の色はその国の所属を表示します。「ルーンの騎士」がいる拠点は、旗がなびいています。

2. 拠点名

3. カーソル

4. 年月

聖暦何年何月の何節かを表わします。また、背景の旗の色は各国の旗の色に対応しています。

フォレセナ大陸も、1年は12ヶ月ですが、ひとつの月がさらに2つの節にわかれており、24節はそれぞれルーン文字の名がつけられています。この1節が大陸マップの1ターンになっているため、1年は24ターンになります。

5. フェイズ

編成フェイズ（Organize）か攻撃フェイズ（Attack）かが表示されます。

6. 道

拠点と拠点のつながりをあらわします。道がつながっていない拠点には移動や攻撃ができません。

7. 拠点コマンド

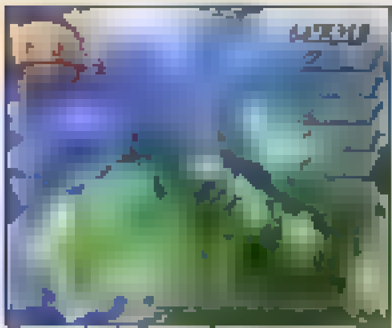
8. [illegible]

A 拠点名
B 国名
C その拠点にいるルーンの騎士の数
D その拠点にいるモンスターの数
E その拠点から毎ターン得られるマナの量

大陸マップでの基本操作

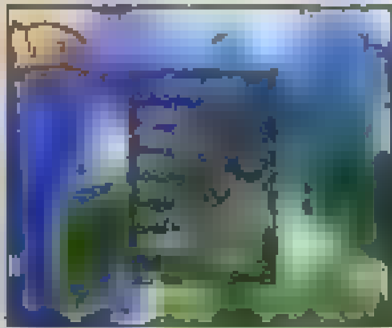
大陸マップでの基本操作を説明します。

1.コマンドを呼び出す



拠点にカーソルを合わせ○ボタンで「拠点コマンド」が、またどこででもSTARTボタンで「システムコマンド」が呼び出せます。

2.情報を集める



拠点上で△ボタンを押すことで拠点情報を、それ以外の場所で押すと自国情報を見ることができます。敵味方の情報を見て、各国の状況をつかみます。

3.編成フェイズ



召喚、解放、いれかえ、クラスチェンジコマンドで部隊を作ったり、移動コマンドで部隊の行き先を命令したりします。必要な命令を出し終わったら「実行」コマンドを選びます。

4.攻撃フェイズ



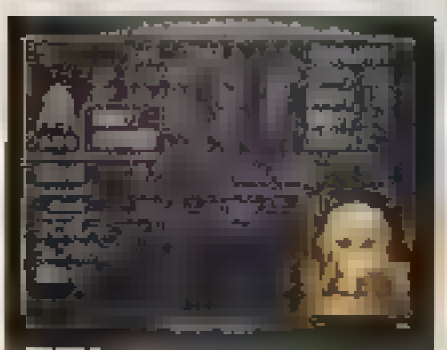
攻撃コマンドで部隊の攻撃先を命令します。必要な命令を出し終わったら「実行」コマンドを選びます。

※大陸マップでプレイヤーが色々な指示を出している間、コンピューター国も召喚したり、攻撃命令を出したりしています。そしてプレイヤーがシステムコマンドで「実行」を選ぶと、はじめてこれらの命令が敵味方同時に実行されます。

統魔力と統魔範囲

ここでは、このゲームの大きな特徴である「統魔力」と「統魔範囲」について説明します。

統魔力

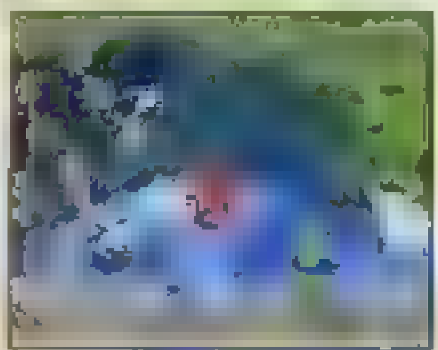


本来狂暴なモンスターを操り従える力。この数字が大きいほど、モンスターをたくさん部隊に入れることができます。たとえルーンの騎士本人が弱くても統魔力さえ大きければ、強力な部隊を編成することができるのです。ルーンの騎士がレベルアップすることで統魔力も増えていきます。

統魔範囲

モンスターをうまくコントロールできる範囲。モンスターが範囲外へ出ても、命令は聞いてくれますが、攻撃力、防御力、魔法の威力、魔法に対する耐性がすべて低下してしまうのでかなり不利になります。

統魔コストについて



モンスターを部隊に編成するのに必要な統魔力を「統魔コスト」といいます。部隊を編成する時は、この統魔コストの合計が、リーダー（ルーンの騎士）の統魔力をこえることはできません。（統魔コストはモンスターのクラスごとに違います。）

青く明滅する統魔範囲。モンスターがはみ出さないように気をつけましょう

ここでは大陸マップで使うコマンドについて説明します。

基本のコマンド（ゲーム進行に欠かせない基本的なコマンドです。）

拠点コマンド

召喚【編成フェイズ】



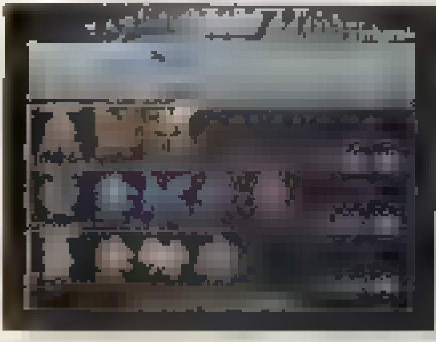
ルーンの騎士がいる拠点で「召喚」コマンドを選ぶとモンスターを召喚できます。召喚はマナを消費し、モンスターにより消費量は異なります。また、召喚できるモンスターは拠点ごとに種類が違います。
※召喚したモンスターは「ストック」（いれかえ画面を下にスクロールさせると表示されます）に入っています。忘れずに「いれかえ」コマンドで部隊に入れてください。
※召喚はその拠点にルーンの騎士がいないとできません。
※ひとつの国が持てるモンスターは最大140体までです。

ステータス【編成・攻撃フェイズ】



各ユニットの詳しい情報を見る事ができます。ステータス詳細画面は、ステータス画面、アクションリスト、プロフィールの四つで構成されています。拠点の上で△ボタンを押しても、このコマンドと同じ働きをします。→ステータス画面の見方（24ページ）

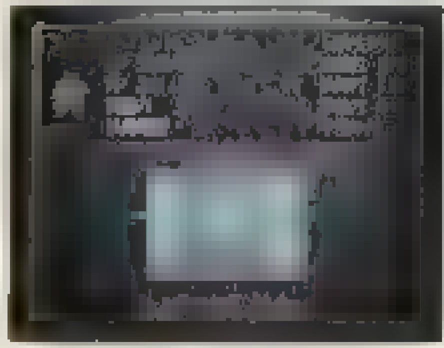
編成（いれかえ）［編成フェイズ］



ルーンの騎士がいる拠点で「編成」コマンドを選び、次に「いれかえ」コマンドを選ぶと部隊から部隊へ、また、部隊とストックの間でモンスターをいれかえる事ができます。いれかえたいモンスターにカーソルを合わせて○ボタンを押し、いれかえたい場所でもう一度○ボタンを押して下さい。

※モンスターは騎士の統率力を超えて編成する事は出来ません。
※1部隊に入れられるモンスターは、最大6体です。

編成（クラスチェンジ）［編成フェイズ］



ほとんどのユニットは成長するとクラスチェンジして、より強力なユニットになることができます。上級クラスへのクラスチェンジの場合は、10レベルごとです。何段階上級クラスへチェンジできるかはクラスの系統ごとにちがいます。
クラスチェンジ可能なユニットを選ぶと、なることができるクラスのリストが表示されるので、画面上の能力値の変化を見ながら決定してください。（クラス名の後ろについている★マークが多いほどより上級のクラスです。）
また「ルーンの騎士」は、能力さえ満たせば別系統の基本クラスにチェンジできます。
※クラスチェンジすると、そのクラスで装備できないアイテムは自動的に外されてしまいます。

移動【編成フェイズ】



部隊に移動先を命令するコマンドです。最初に部隊を選んでから行先を指定します。移動は道でつながっている自分の国の拠点なら離れていても選べます。□ボタンで部隊を選んでから○ボタンで決定すれば、複数の部隊に一度に命令を出すことができます。また、命令は「実行」コマンドを選ぶまで何度でも出しなおせます。

・モンスターは部隊に編成されていないと移動することができません。
・同盟国の領土は通過することができます。

攻撃【攻撃フェイズ】

部隊に攻撃先を命令するコマンドです。最初に部隊を選んでから攻撃先を指定します。攻撃は隣り合った敵国の拠点しか選べません。□ボタンで部隊を選んでから○ボタンで決定すれば、複数の部隊に一度に命令を出すことができます。また、命令は「実行」コマンドを選ぶまで何度でも出しなおせます。
・戦闘には3部隊まで参加できるので、なるべく3部隊で攻撃しましょう。
・移動した部隊は同じターンに「攻撃」できません。ただし、敵に攻撃されたときは迎え撃つことができます。

待機【編成・攻撃フェイズ】

「移動」「攻撃」命令を出した部隊に待機をさせたい時に使うコマンドです。

システムコマンド

実行【編成・攻撃フェイズ】

ひと通り、編成や移動・攻撃の命令を終えたら「実行」コマンドを選びます。
「実行」コマンドを選ぶと、敵味方すべてのユニットが同時に行動します。

セーブ【編成・攻撃フェイズ】

現在のゲームの状態をセーブします。
・マルチプレイモード時の編成フェイズのみ。そのフェイズの最初の状態がセーブされます。

大戦マップコマンドの使い方【応用編】

コマンド応用編（使いこなせば、ゲームが進めやすくなるコマンドです）

拠点コマンド

編成（装備）【編成フェイズ】



アイテムをルーンの騎士やモンスターに装備させます。ユニットを選んで、リストからアイテムを選び決定します。装備中のアイテムにはEマークがつきます。

※装備できるアイテムの種別はクラスごとに決まっており、アイテム名の左側のアイコンが種別を表しています。

※ルーンの騎士は武器と防具をそれぞれひとつずつ装備できます。モンスターはひとつしか装備ができません。

編成（アイテム）【編成フェイズ】

アイテムを使います。ユニットを選んでから使うアイテムを選びます。

編成（削除）【編成フェイズ】

いらなくなったモンスターを削除します。モンスターが増えすぎて、マナが足らなくなったときなどに使います。

編成（名前）【編成フェイズ】

モンスターの名前を変えることができます。

クエスト【編成フェイズ】

ルーンの騎士を修行の旅に出します。運がよければアイテムを持ち帰ってきたり、強力な助っ人を連れてきたりします。ただし、クエスト中の騎士は戻ってくるまで戦闘に参加できないので、注意が必要です。君主と一部の騎士はクエストに出すことができません。

システムコマンド

勢力［編成・攻撃フェイズ］



各国の勢力範囲、拠点数を見る事ができます。マップ上のカーソルを動かして○ボタンを押すことによって大陸マップの同じ場所にいくことができます。

部隊［編成・攻撃フェイズ］

その部隊に出ている将軍と、部隊の目的地が一覧できます。部隊を選んで○ボタン押すと、カーソルがその部隊のいる拠点に移動します。

ユニット［編成・攻撃フェイズ］



自国や他国のユニットを一覧するためのコマンドです。対象となる国を□ボタンで選択、○ボタンで決定することでユニットの一覧表が表示されます。項目欄にカーソルをあわせ方向キーの左右でページを切り替え、表示順位を変更することができます。また、項目を選択し○ボタンを押すと、その項目を中心にしたユニットの並べ替えを行うことができます。項目欄の一番左にカーソルをあわせ○ボタンを押すことによって、表示されるユニットが「騎士」「モンスター」「すべて」と切り替わります。

※ユニットにカーソルをあわせて○ボタンを押すとカーソルがそのユニットのいる拠点（戦闘マップの場合はそのユニット）に移動します。

※「名前」の横に×印が書かれているモンスターはストックしていることを意味します。

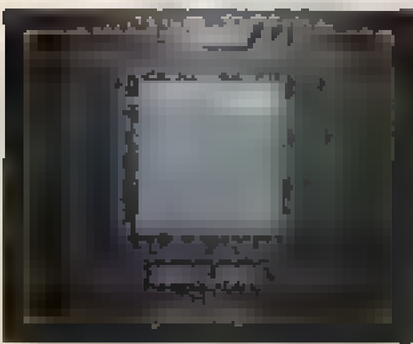
表の見方

1 項目欄 方向キーの下を押すことによってユニット欄にカーソルが移動します。

2 ユニット欄 一番上で方向キーの上を押すか×ボタンを押すとカーソルが項目欄へと移動します。ユニット数が多い場合はL1、R1ボタンで1ページ、L2、R2ボタンで10ページ送りができます。

大陸マップコマンドの使い方［応用編］

オプション［編成・攻撃フェイズ］



プレイ環境を様々に設定できます
・加速カーソルスピード：□ボタンを押しながら方向キーを操作した時のスピード。
・オートカーソル：戦闘マップで対象ユニットに自動的にカーソルが移動する機能
・COMどうしの戦闘：コンピューター国どうしの戦闘を見るか見ないか選択します
・システムデータのセーブ：「しない」を選ぶとセーブが早く終わりますが、イベントコレクションにイベントが追加されません

オート［編成・攻撃フェイズ］（初級のみ）

そのフェイズの行動をすべてコンピューターにまかせ、次のフェイズへと進みます。

自国情報［編成・攻撃フェイズ］



拠点以外の場所にカーソルを移動して△ボタンを押すことで自国について以下の内容を確認できます。

●総拠点　現在の自国の拠点の合計数
●総騎士　ルーンの騎士の合計数（=部隊数）
●総モンスター　モンスターの合計数
●総マナ　現在たくわえているマナの量（最大は9999です）
●総マナ収入　1ターンに手に入るマナの合計
●総維持マナ　全モンスターを1ターン維持するのに必要なマナの量
●（そのターンのマナ収支）総マナ収入から総維持マナを引いた数字

モンスターの維持について

召喚の時だけでなく、モンスターをこの世界にとどめておくだけでもマナは減っていきます。これを維持マナといいます。モンスターの数が増えると、総維持マナが総マナ収入より多くなって、総マナが0になってしまうことさえあります。総マナが0になってもモンスターはこの世界にとどまることができますが、戦場に出たときのHPがマナの不足する割合に応じて減少してしまいます。なるべく必要なモンスターだけ召喚するよう心がけましょう。

ステータス基本画面 （この画面でステータスを見るユニットを選びます。）



1 **カーソル**
カーソルでユニットを選びます。○ボタンで詳しいステータス画面に切りかわります。

2 **簡易ステータス欄**
ユニットの能力を簡単に表示しています。各項目の意味は24ページで解説します。

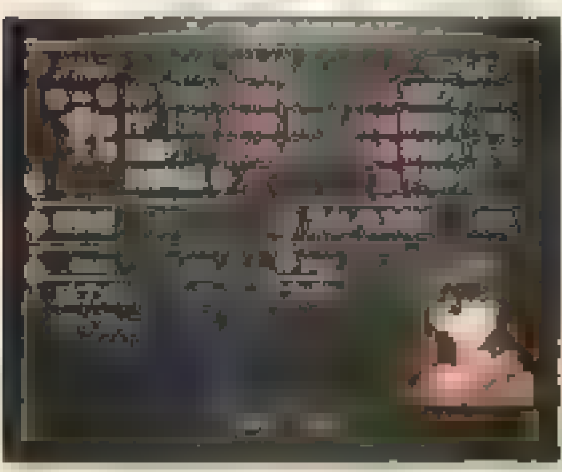
3 **MOV**
ステータス画面の移動力と同じ。平地での最大移動力を表示

4 **RUNE**
騎士の統率力（モンスターの場合はここにCOST＝統率コストが表示されます）

5 **部隊**
リーダー（ルーンの騎士）とその配下のモンスターが表示されます

6 **合計統率コスト／統率力**
部隊に入っているモンスターを率いるために、リーダーが現在どれだけの統率力を使っているか表します

ステータス画面（ルーンの騎士の場合）



1 キャラクター名　レベル　クラス　所属国

2 星マーク
そのクラスをどれだけ経験したかの目安。星マークがつくのはルーンの騎士のみです。

3 色属性
クラスの色属性を表します

4 HP
ユニットの体力。0になると戦闘マップから離脱して負傷状態になり、一定ターン出撃できなくなってしまいます。モンスターはHP 0になると消滅してしまいます

5 MP
魔法力。足りないと魔法や特殊攻撃が使えません

6 統率力
モンスターを操り従える力。モンスターの場合はコスト。統率コストそのモンスターを操るために必要な統率力が表示されます

統率範囲
モンスターをうまくコントロールできる範囲。範囲外ではモンスターの制御が難しく防御力、攻撃力がずっと低下します

8 STR
腕力。攻撃力に影響

9 INT
知力。魔法を使った時、使われた時の威力、成功率に影響

10 AGI
素早さ。攻撃の命中率、回避率に影響

攻撃力
STR、クラスの攻撃方法、装備している武器などから[illegible]

12 防御力
クラスの防御力、装備している防具などから決まる物理攻撃に対する防御力

移動力
4～6番の数字は、平地での移動力、いちばん得意な地形での移動力を表します

14 移動タイプ

15 経験値合計

16 次のレベルまでの必要経験値

17 アクション
攻撃方法の種類

18 アイテム
装備中のアイテム情報

戦闘マップ上では経験値のポイントに[illegible]の状態が表示されます
能力値が何らかの理由で変化している場合は、文字の色で分かります

アイテム装備による変化	文字 緑色
魔法による上昇（戦闘マップのみ）	文字 黄色
魔法による低下（戦闘マップのみ）	文字 赤色

アクションリスト



ステータス画面で◯ボタンを押すとこの画面になります。方向キーでカーソルを動かして各項目の説明を見る事ができます。

1 **内容説明**
カーソルがあっている項目の説明です
2 [illegible]
その攻撃（魔法）の属性が表示されます
3 [illegible]
その攻撃がどれぐらいの強さかが表示されます。魔法の場合は魔法威力が表示されます。高いほど強い攻撃（魔法）です
4 **対地対空特性**
攻撃の対地対空特性が表示されます
5 **攻撃欄**
そのユニットの持つ攻撃方法が表示されます
6 **技名**
射程
7 **消費MP**
エリア攻撃マーク（A）
一度に広い範囲を攻撃（回復）できる印です
（□ **ブレス攻撃マーク（B）**
直線上の対象すべてを攻撃するブレス攻撃の印です）

スキル欄
そのユニットが身につけている特殊能力が表示されます。装備以外のアイテムによる効果もここに表示されます
2 [illegible]
覚えている魔法が表示されます
3 **魔法名**
4 **射程**
5 **消費MP**

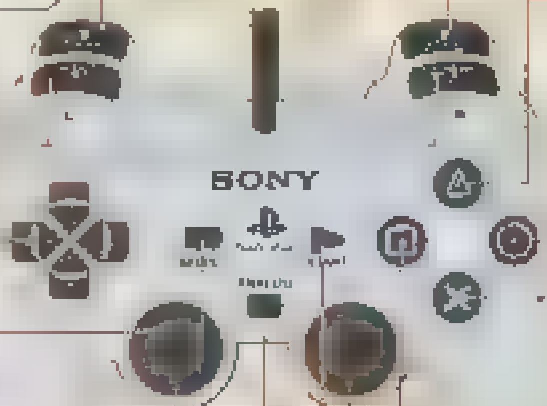
プロフィール



アクションリスト画面で◯ボタンを押すと上の画面になります。そのキャラクターのプロフィールを見ることができます。
※性別の欄に記されているのは騎士の[illegible]です
モンスターの場合はクラスの説明になります

コントローラの使い方・戦闘マップ

アナログコントローラ



L1ボタン・R1ボタン
●移動ユニットにカーソル移動
●各種選択ウィンドウでのページ送り

方向キー
●カーソル移動

SELECTボタン
●インフォメーションウィンドウの表示ON/OFF

左スティック
●カーソル移動（LED点灯時のみ）

L2ボタン・R2ボタン
●戦闘マップの視点変更

△ボタン
●カーソルをユニットに合わせて押すとステータス表示、それ以外で押すと戦況表示

○ボタン
●決定、ユニット選択、ユニットコマンド呼び出し

×ボタン
●キャンセル

□ボタン
●押しながら方向キーでカーソル加速

右スティック
●使いません

STARTボタン
●システムコマンド呼び出し

LED

コントローラ



●LED点灯・消灯時どちらでも振動します
■本書ではアナログコントローラの図を用いて説明していますが、コントローラでも同様の操作となります
■START・SELECTボタンを同時に押し続けることでソフトリセットをかけることができます

戦闘マップの流れ

戦闘マップの目的

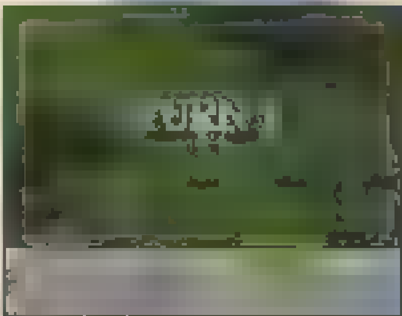
戦闘マップでは実際にユニットを動かして戦闘を行い、勝つことにより、敵国の拠点を奪いとることが目的です。



①

出撃部隊選択

攻撃時も防衛時も個別に出撃部隊を選びます。選んだ順に自動的に部隊ナンバーがつきます。戦闘には3部隊まで出撃できます。



②

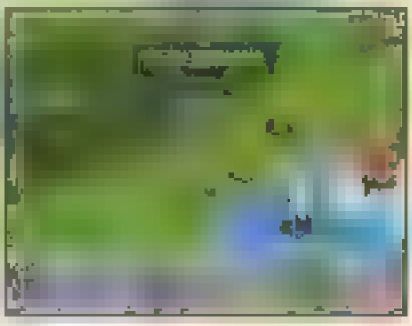
戦闘

戦闘はターン制で進みます。

行動可能なユニットにカーソルを合わせて○ボタンで「ユニットコマンド」が、またどこででもSTARTボタンで「システムコマンド」が呼び出せます。

ターン表示

敵味方全部隊が行動し終わると、戦闘マップでの1ターン終了です。



部隊単位行動

行動の順番は部隊単位で回ってきます。敵味方関係なく基本的にリーダーのレベルが高い順に行動します。

戦闘マップの流れ



③ 勝利

敵のルーンの騎士全員を退却させれば勝ちです。
勝利した側のユニットには、全員にボーナス経験値がはいります。



※戦闘マップでの戦闘は最大12ターンです。12ターンを越えると時間切れとなり、攻撃側の騎士が城の上に乗っている場合は攻撃側の勝利に、それ以外の場合は防御側の勝利になります。
※ルーンの騎士のHPが0になって退却すると、配下のモンスターが逃げ出すことがあります。逃げ出したモンスターは、反撃以外の行動ができません。また、その状態で戦闘に決着がつくと、モンスターは勝利を収めた国のものになります。
※王様のHPが0になった場合は、王さまだけではなく、その国の部隊も自動的に全員本部まで退却してしまいます。
※アイテムを装備して、敵のルーンの騎士のHPを0にすることで、敵のアイテムを手に入れることができます（ただし、敵のルーンの騎士が持っていない場合、手に入らないこともあります）。手に入れたアイテムは国のアイテムストックに入ります。

④ 敗北

味方のルーンの騎士全員が退却すると負けです。

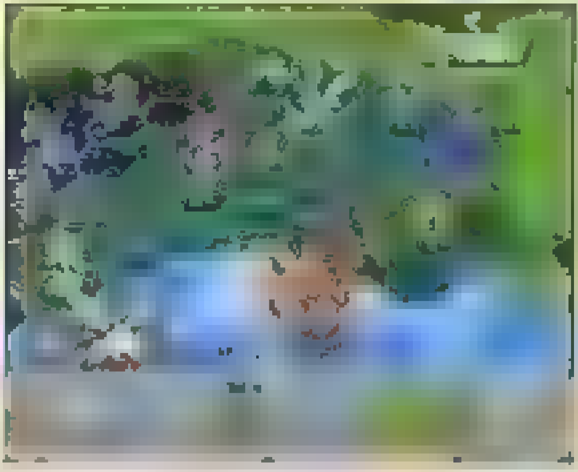
⑤ 退却先指定

防御側のユニットが、ダメージで退却を強いられた場合、退却可能な拠点が表示されますので、退却先を選んでください。攻撃側は、出撃してきた拠点に退却します。

戦闘マップ画面/攻撃確認ウィンドウの見方

戦闘マップの六角形のくぎりをヘクスと呼びます。ユニットの移動範囲、魔法の射程など戦闘マップでの行動は、すべてがヘクス単位になっています。

戦闘マップ 画面の見方



1 **カーソル**

2 **ACTマーク**
コマンド実行中のユニットを表します

3 **ENDマーク**
行動済みのユニットを表します

4 **城**
城の上にいると1ターンごとにHPが100回復します

5 **移動範囲**
移動範囲がヘクスで表示されます

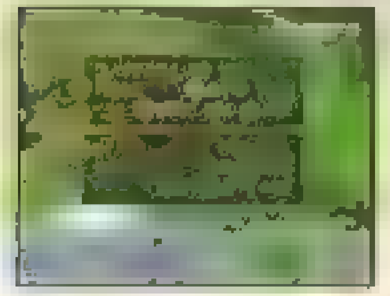
6 [illegible]
色は所属国（戦略マップの国の色と共通）、数字は部隊ナンバーを表します

7 **戦闘範囲**
青い色の部分が戦闘範囲です。ここから出てしまうとモンスターは十分な力を発揮できなくなります

8 **インフォメーションウィンドウ**
カーソルが指しているユニットと地形の情報を簡単に表示します。

【表示内容】
名前　レベル　属性　クラス　ユニットが今いる地形
現在HP　最大HP　現在MP　最大MP　命中率　回避率修正

攻撃確認ウィンドウの見方



1 攻撃を行うユニット名
2 攻撃名
3 攻撃属性
4 攻撃力（魔法の場合は魔法威力）
5 対象への効果
6 攻撃命中率（魔法の場合は成功率）
7 攻撃対象ユニット名
魔法や特殊攻撃では防御側ユニットは表示されません。

戦闘で使うコマンドの使い方【基本編】

ここでは戦闘マップで使うコマンドについて説明します。

基本のコマンド （ゲーム進行に欠かせない基本的なコマンドです。）

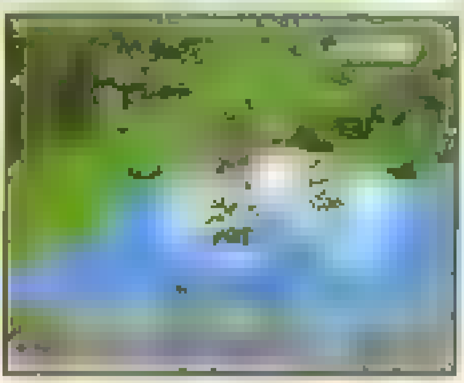
ユニットコマンド

移動
移動コマンドを選ぶと移動できる範囲がヘクスで表示されます。カーソルで移動先を指定して決定してください。移動後に選べるコマンドがあれば表示されます。



攻撃
攻撃射程内に敵ユニットがいれば、攻撃コマンドが選べます。攻撃の種類を選ぶと攻撃対象がマークされるのでカーソルで選んで決定してください。移動後には行えない攻撃もあります。

ダメージについて
攻撃する側の「攻撃力」と攻撃される側の「防御力」で、どれくらいのダメージが発生するかだいたい予想できます。



特殊
特殊攻撃射程内に敵ユニットがいれば、特殊コマンドが選べます。攻撃対象をカーソルで選んで決定してください。ブレス攻撃の場合は方向キーで発射方向を選んで決定してください。基本的に移動後には特殊攻撃を使用できません。
特殊攻撃はMPを消費します。
ドラゴン系のモンスターのみ移動後にブレス攻撃が可能です。



魔法

魔法を習得し、持っている魔法の対象となるユニットがいれば魔法が選べます。使う魔法を選ぶと、対象がマークされるのでカーソルで選んで決定してください。魔法は移動後には使用できません。魔法はMPを消費します。

待機

特に何もしない時は、このコマンドを選びます。

システムコマンド

終了

終了コマンドを選べば、まだ行動していないユニットが残っていても、その部隊の行動を終わらせる事ができます。

ユニットステータス

カーソルでユニットを選んで△ボタンでステータス画面を見ることができます。見方は24ページ

コマンド応用編（使いこなせばゲームが進めやすくなるコマンドです）

ユニットコマンド



退却

ルーンの騎士しか選べないコマンドです。退却コマンドを選ぶとその部隊は戦闘マップから退却します。防御側の部隊が退却を選んだ場合には、退却できる拠点のリストが表示されるので退却先を選んでください。

システムコマンド

オート

このコマンドを選ぶとプレイヤー部隊が自動的に戦ってくれます。STARTボタンで解除することができます。

セーブ

戦闘マップでのゲーム進行をセーブできます。

ユニット

戦場にいるユニットを一覧できます。（→21ページ）

オプション

プレイ環境を設定できます。（→22ページ）

戦況

ユニットのいない場所にカーソルを移動し△ボタンを押すことで今何ターン目なのか等を確認できます。

ステータス異常

戦闘中にユニットがステータス異常になってしまうことがあります。
ここでは、各ステータス異常について説明します。

ステータス異常一覧

	石化	行動不能。防御力は必ず150になる。メディカで回復するまで治らない。 石化すると「マヒ」「魅了」「沈黙」「毒」「プロテクション」「ウィークネス」の効果は解除、無効化されます
	マヒ	行動不能。しばらくすると回復。メディカで回復
	魅了	味方を攻撃。しばらくすると回復。メディカで回復。 魅了をかけた相手を倒せば回復
	沈黙	魔法使用不能。しばらくすると回復。メディカで回復
	毒	1ターンごとに最大HPの1/10ダメージ。メディカで回復
	気絶	行動不能。しばらくすると回復。メディカで回復。攻撃を受けると回復

	ゾンビ	モンスターのみ。消滅したユニットがネクロマンサーの魔法でよみがえった状態。回復不能。ユニットは戦闘終了後に消滅。ディバインレイ、ホーリーワードで必ず消滅

「ゾンビ」以外のステータス異常は、戦闘マップからぬけると回復します。
味方を攻撃しても経験値は入りません。「魅了」中のユニットが味方を攻撃しても経験値は入らないということです。

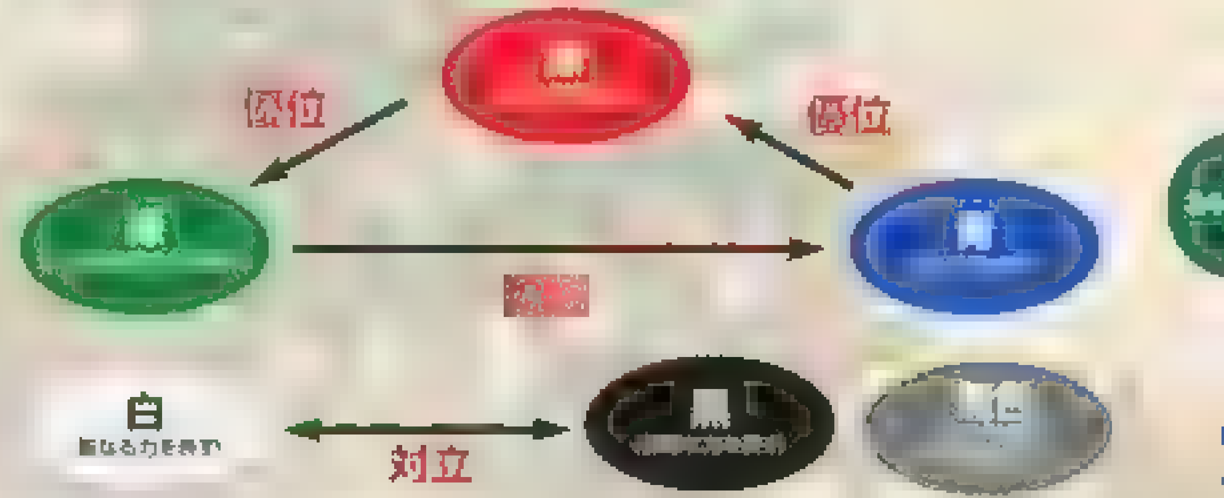
属性（カラー）

属性について

すべてのクラスは、色属性を持っています。色の種類は無色を含めて6つです。ある色属性に対して優位な色属性や対立する色属性の攻撃はダメージが大きくなり、同じ色属性の攻撃はダメージが少なくなります。属性には3段階あり、同じ属性でも「赤」と「赤赤」では違いがあります。

例

「青」が「赤」を攻撃（優位な属性）	ダメージ＋20％
「青青」が「赤」を攻撃（優位な属性）	ダメージ＋30％
「赤」が「赤」の攻撃を受ける（同属性）	ダメージ−20％
「赤赤」が「赤」の攻撃を受ける（同属性）	ダメージ−30％



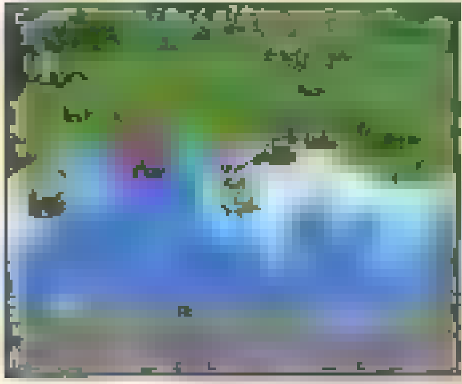


クラスの属性は、ステータス画面等の属性ボールの数で見る事ができます。

※魔法をふくめすべての攻撃方法には、それぞれ色属性があります。敵の苦手な属性の攻撃方法をうまく選んで戦うと有利に戦えます。属性はダメージだけでなく、魔法の成功率や、回復効果などにも影響します。

※属性はクラスごとの特性なので、クラスチェンジすると変化します。また装備している武器によって攻撃属性は変化します。特定のアイテムは装備することで属性に影響を及ぼします。

地形効果とゾック(ZOC)



[illegible]

ユニットが戦闘にはいった時、どの地形にいるかで攻撃の命中率、回避率に差がでます。基本的に、道や草原よりも森林や山のほうが回避率が高くなります。海洋タイプや水上タイプのユニットが、海や川、湖に入った場合や、森林タイプが森に入った場合には命中率が上がります。空を飛んでいるユニットは地形の影響を受けません。

※インフォメーションウィンドウの右はしには通常、カーソルが指している「地形の種類」と、ユニットがいる時はその地形でのユニットの命中率、回避率補正値が表示されています。（命中率補正／回避率補正の形で表示されます）移動コマンド選択中のときは「選択中ユニット」の命中率、回避率補正値が表示されます。

ゾック(ZOC)

このゲームにはゾック（ZOC）が存在します。ゾックとはそのユニットのいるまわり6ヘクスの範囲のことをいい、敵ユニットのゾックに入ったユニットは必ずそのヘクスでとまらなければなりません。ただし、敵のゾックに囲まれているユニットであっても1ヘクスは移動することができます。

包囲効果と対地特性・対空特性

包囲効果

あるユニットが隣接した敵ユニットの[illegible]によって囲まれた状況を包囲効果といいます。包囲されたユニットは回避率が半分になるので、当たりにくい攻撃や回避率の高かったユニットの攻撃を命中させやすくなります。また、この時包囲した側のクリティカル率が[illegible]上昇します。

包囲効果なしの場合



包囲効果ありの場合



同じユニットでも包囲効果を利用すれば高い命中率があがります
（包囲が成立すると、命中率が黄色で表示されます）

対地特性・対空特性

基本的に地上ユニットは、空中の敵に対して命中率が落ちてしまいます。これは、攻撃ごとに対地特性・対空特性が決められているためです。その攻撃の対地特性・対空特性は「ステータス」の中の「アクションリスト」で確認できます。[illegible]で対地特性・対空特性があらわされます。[illegible]は絶対に命中します。[illegible]は命中率への補正なし、[illegible]は命中率から−20%されます。

※「航空タイプ」のユニットは、地上ユニット扱いです

登場キャラクター!



登場キャラクターII



登場キャラクターII



登場キャラクターIV



ユニットとクラスチェンジ！

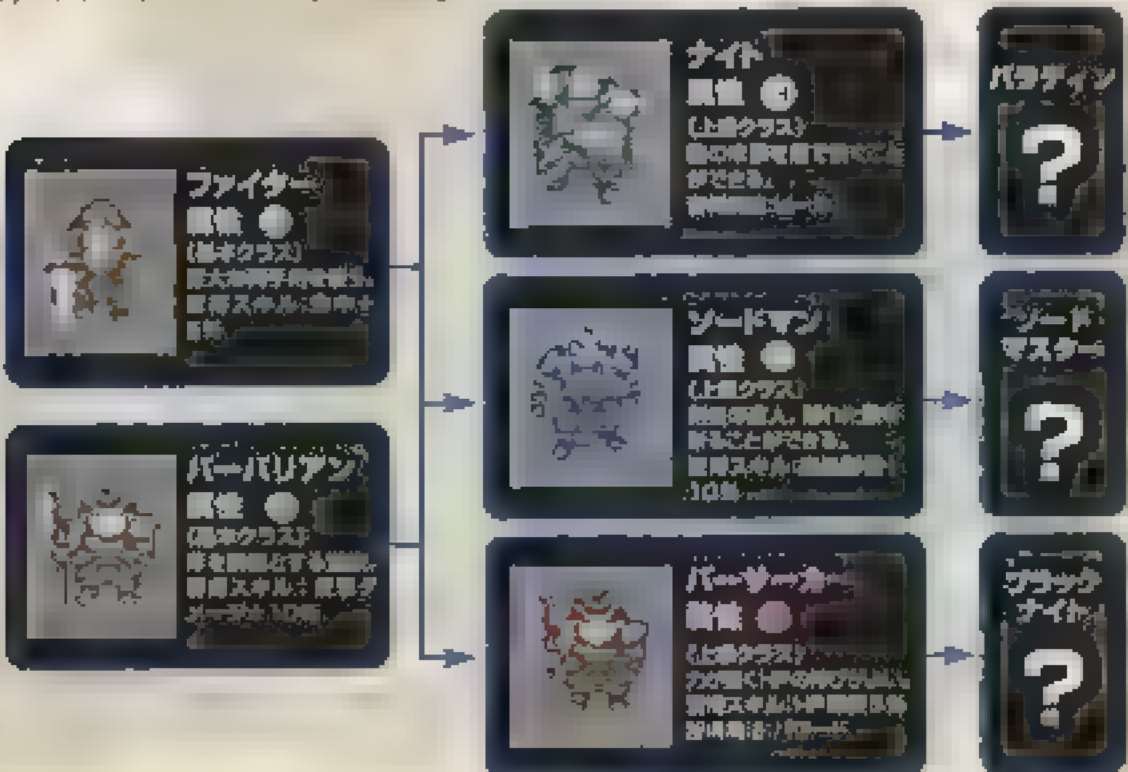
クラス

登場するユニットは、様々なクラスにわかれています。クラスが違えば、攻撃方法や、覚えている魔法、特殊攻撃、装備できる武器、そしてHPやMP等が大きく違い、レベルアップした時の能力値の上がり方にも差があります。また、各クラスは基本的にレベルが10上がるごとに、より強力な「上級クラス」にクラスチェンジすることができます。（レベルは最高30までです。）

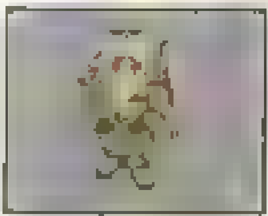
クラスの系列

ユニットは基本的に、系列にそって「上級クラス」へチェンジしていきます。

例　ファイター・バーバリアン系列



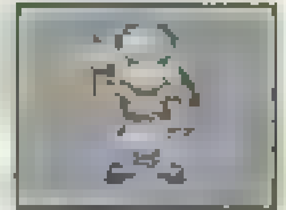
クラス紹介 ルーンの騎士



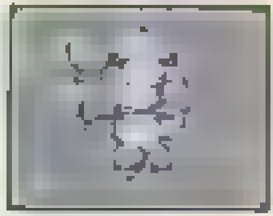
スカウト 属性
[illegible]



エンチャントレス 属性
[illegible]

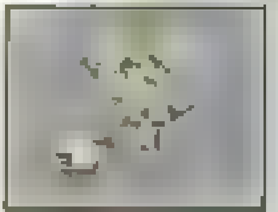


プリースト 属性 白
[illegible]

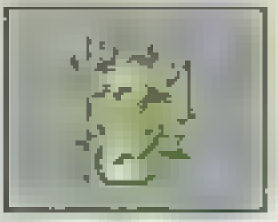


ランサー 属性
[illegible]

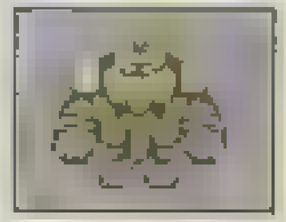
クラス紹介 モンスター



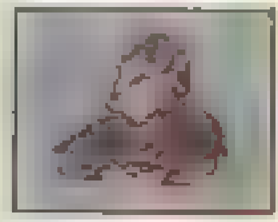
ピクシー 属性
[illegible]



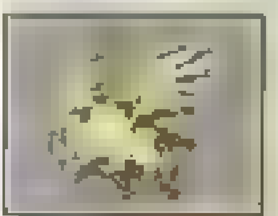
マーマン 属性
[illegible]



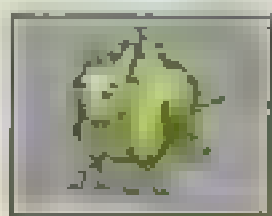
クレイゴーレム 属性
[illegible]



ギガスコーピオン 属性
[illegible]



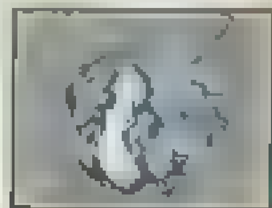
グリフォン 属性 白
[illegible]



ドラゴン 属性
[illegible]



ヒュドラ 属性
[illegible]



シルバードラゴン 属性 白
[illegible]

※このほかにもたくさんのクラスが存在します。探してみてください。

別系列へのクラスチェンジ

ほとんどのルーンの騎士は、別の系列へのクラスチェンジが可能です。系列内でのチェンジはレベルが10上がることですが、「別系列へのクラスチェンジ」の場合は、チェンジしたい先のクラスの能力値を満たしていればいつでもできます。ただし、この場合最初は基本クラスにしかなれません。

クラスエキスパートとスキル・魔法

ルーンの騎士のクラスはほとんどが特殊な能力を持っています。これはレンジャーのヒット＆アウェイのような「スキル」とメイジなどが使う「魔法」とに大別されます。スキルも魔法もそのクラスで5レベル分の経験をつみ、クラスエキスパートとなることで別系列のクラスにチェンジしても、そのまま使えるようになります。ただし、ナイトの[illegible]など、スキル欄に表示されていても残すことのできない「クラス特性」も存在します。そのクラスをどのくらい経験しているかは、ステータス欄の星マークの数で見ることができます。すでにそのクラスエキスパートになっている場合は「EXPERT」と表示されます。上級クラスになるには、エキスパートになっていることが条件です。別系列へのクラスチェンジをうまく行うことにより、白魔法の使えるメイジや体力が回復するプリーストなど、好みに合わせたユニットをつくりだすことができます。

身につくスキル



ここでいくつかのスキル例を紹介します。

- ●ヒット＆アウェイ（レンジャー）
  攻撃後、残りの移動力でもう一度移動できる
- ●クリティカル＋5％（グラップラー）
  クリティカルの発生率が上昇する
- ●回避＋5％（シャドウ）
  回避率が上昇する

同系列内のクラスチェンジでは一度コースを選んでしまうと、別のコースのクラスにチェンジすることはできません。
例：ファイター→ナイトと成長したユニットは、同系列[illegible]にはなれません。

アイテム紹介

アイテムについて

代表的なアイテムを紹介します。ヴァルセナの各地には、この他にも強力なアイテムがたくさん存在しているので、探してみてください。アイテムは、クエストで見つけたり、戦闘で敵から奪ったりすることで入手できます。

[illegible]アイテム

[illegible]	STRを3ポイント上昇させます
[illegible]	抵魔力を10ポイント前後上昇させます
[illegible]	クラスチェンジアイテム。セラフに使うと
[illegible]	クラスチェンジアイテム。モガンテスに使うと

[illegible]アイテム

[illegible]	[illegible]	火竜の鱗を宿した、炎をまとった魔法剣。装備すると攻撃が炎属性になる
[illegible]	[illegible]	[illegible]の剣豪が使っていたという最強クラスの刀。ただし、装備すると抵魔力が低下する
[illegible]	[illegible]	清らかな乙女にしか装備できないと伝えられる槍。攻撃が白属性になる
[illegible]	[illegible]	天の虹が弓になったというような虹の武器。攻撃が光属性になる
[illegible]	[illegible]	ふるうと不思議な音を発し、魔物達を恐怖させるといわれる。威力は普通のムチより弱い
[illegible]	[illegible]	名工が精魂込めて、鏡のように磨き上げた美しい盾。魔法回避の確率が上昇する
[illegible]	[illegible]	[illegible]で作った[illegible]。水の上でも歩けるようになる
[illegible]	[illegible]	太古、神々の使徒が下僕である魔獣に命令を下す際に使ったといわれる角笛

魔法を覚え[illegible]

魔法はすべて属性を持っているので、効果的に使うことによって戦闘が有利になります。また覚えている魔法はクラスエキスパートになることで系列外のクラスにチェンジしても使えます。

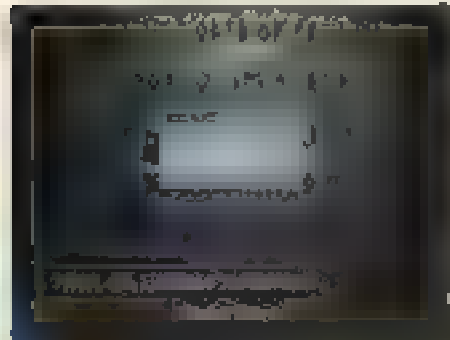
白魔法	ヒール	MP65 射程3 味方 白 白	天に祈り味方のHPを回復
	エアヒール	MP47 範囲2 範囲内の味方全 白 白	天に祈り範囲内の味方のHPを回復
	メディカ	MP54 射程4 味方 白	聖なる光でステータス異常回復
	ハーロウ	MP88 射程4 味方 白	[illegible]5回攻撃から身を守る
	ディバインレイ	MP 2 射程2 敵 白 白 白	天界の閃光で攻撃 ゾンビユニットは必ず消滅
	ホーリーワード	MP 83 範囲4 範囲内敵全 白 白	聖なる言葉で周囲を攻撃 ゾンビユニットは必ず消滅
黒魔法	[illegible]	MP45 射程? 敵1 ○	猛毒の泡で攻撃 毒状態になることもある
	[illegible]	MP255 射程3 範囲? 範囲内敵味方全 ○ ○	当った場所を中心に隕石を落下させて周囲を攻撃
	カース	MP 08 射程2 敵 ○ ○ ○	冥界の怨霊を呼び出し攻撃
	[illegible]	(MP83 射程3 敵1 ○ ○)	空間を歪め、敵ユニットをランダムに瞬間移動させる
	[illegible]	(MP66 射程4 敵1 ○)	[illegible]
	[illegible]	(MP97 射程1 敵味方1 ○ ○)	[illegible]

魔法一覧 II

魔法	MP	射程	対象		効果
フレイム	MP68	射程3	敵1	○○	敵を炎に包み込む
メガフレイム	MP66	射程3	範囲内敵全	○○	紅蓮の炎で周囲の敵を焼き払う
エクサブラスト	MP152	射程2	敵	○○○	大爆発を引き起こし攻撃
アクセル	MP59	射程4	味方1	○	脚力を増加させ、移動力アップ。数ターン有効
パワード	MP62	射程4	味方1	○	戦闘に限り、肉体を活性化させ攻撃によるダメージをアップ
ソレット	MP65	射程3	敵1	○○	肉体の構成元素をおきかえ「石化」状態にする。聖水でのみ治せる
フロスト	MP58	射程3	敵	○○	敵の肉体を内側から凍らせ攻撃
メガフロスト	MP156	射程3	範囲内敵全	○○	絶対零度の冷気が周囲の敵を凍らせる。
フォールバーグ	MP135	射程2	敵	○○○	巨大な氷の塊を頭上に落として攻撃
フライング	MP84	射程4	味方1	○	大気の精霊の力を借り、体を宙に浮かせる。数ターン有効。
レジスト	MP49	射程4	味方1	○	精霊の加護により敵からの魔法への耐性をアップ。数ターン有効
チャーム	MP [illegible]0	射程3	敵1	○○	「魅了」状態に陥れ、味方を襲わせる。数ターン有効。
サンダー	MP9	射程3	敵1	○○	[illegible]
メガサンダー	[illegible]	[illegible]	[illegible]	○○	雷撃の嵐で狙った場所を中心に周囲を攻撃
リアクト	MP26	射程2	味方	○○○	周りの時の流れを操作し、行動回数を一時的に増やす。自分には使えない
パラライズ	MP77	射程3	敵1	○○	地中の有毒ガスを噴出させ「マヒ」状態にする。数ターン有効
プロテック	MP61	射程4	味方1	○	大地の精霊の守護により物理防御力アップ。数ターン有効。
サイレント	MP60	射程4	敵1	○	呪文の詠唱を大気に拡散させ「沈黙」状態にする。数ターン有効

マルチプレイモードについて！

ブリガンダイン　グランドエディション　では、複数のプレイヤーによる対戦プレイを行うことができます。対戦プレイでは、大陸を統一するか規定年数になった時点で開始時に選択された勝利条件を満たしている国の勝利となります。



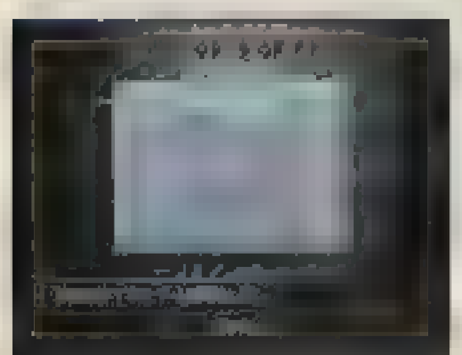
マルチプレイモードの始め方

タイトル画面で「ニューゲーム」を選んだ後、「マルチプレイモード」を選択してください。その後、プレイしたいシナリオを選びます。シナリオによって、国や騎士たちの初期状態が変化するのでストーリーモードとはひと味違ったシチュエーションでゲームを楽しむことができます。シナリオが決定したら、それぞれの君主を選択します。○ボタンで君主を選び、終わったら×ボタンを押して下さい。

※最大参加人数はシナリオによって異なります。また、残った君主はコンピューターが受け持ちます。
※マルチプレイモードでも使用するコントローラはひとつです。

勝利条件の設定

君主選択後に対戦の勝利条件を設定します。設定された勝利条件はゲーム中に変更することはできません。



対戦条件の設定

●対戦期間
対戦の期間を設定します。
●COMレベル
コンピューター（COM）国の強さを設定します。
●プレイヤーどうしの戦闘
●プレイヤーとCOMの戦闘
戦闘マップをプレイヤーが操作するかどうかを設定します。自動にすると、戦闘マップはコンピューターによって処理されます。ゲーム中に変更することも可能です。

マルチプレイモードについてII



●同盟の設定

同盟を設定します。同盟国のみが残っている状態になればゲームは終了します。
まず、同盟させたい国を決定し、その後相手国を選んで下さい。同盟を結んでいる国の名前は緑色で表示されます。

※カーソルを同盟国にあわせてもう一度○ボタンを押すと、設定した同盟が解除されます。
※同盟国に攻め込むと、同盟は破棄されます。

■[illegible]

どのような順番で大陸マップのコマンド入力が回ってくるかを設定します。ゲーム中に変更した場合は、次のターンからの順番が変更になります。

◆オーダー
常に設定した順番でコマンド入力が行われます。
◆ランダム
順番がターンごとに変化するようになります。

●設定終了

[illegible]

※マルチプレイモードではおこらないイベントもあります。
敵味方の行動が一斉に処理されることがこのゲームの特徴です。
対戦中は他のプレイヤーの戦略を見ながらより楽しむことができるでしょう。

前作からの主な変更点！

「ブリガンダイン～幻想大陸戦記～」からの主な変更点です。
この他にも細かい変更がいくつかありますので、プレイしながら確かめてみてください。

[セーブデータについて]

●メモリーカードにはゲームデータひとつにつき3ブロックとは別にシステムデータとして1ブロックが必要です。
また、前作からのセーブデータの持ち越しはできません。

[大陸マップについて]

●1年は24ターン、制限時間は6年です。ただし、初級には制限時間がありません。
●維持マナが払えない状態でもモンスターを戦場に出すと、不足マナの割合に応じてHPが減った状態で出撃します。
●騎士は武器と防具をそれぞれひとつずつ装備することができます。モンスターはどちらかひとつを装備できます。
●コンピューター側の騎士もクエストに出たり、アイテムを装備したりします（中級、上級のみ）
●拠点上で△ボタンを押すとステータス基本画面に入ります。

[戦闘マップについて]

●12ターン終了時に攻撃側の騎士が城の上に位置していると攻撃側の勝利となります。
●戦場の敵を倒すと、敵の装備しているアイテムが手に入ることがあります。

[音声の再生について]

●プレイステーションはCD-ROMを使用しているため、音声再生の際、CD-ROMの読み取りエラーが起こることがあります。読み取りエラーによるノイズや音飛びは製品の不都合ではありません。音声再生中に読み取りエラーが起こると、会話ウィンドウに赤いマークが表示されます。頻繁にマークが表示される時は、プレイステーション本体のレンズクリーニングをしてください。詳しくはプレイステーション本体[illegible]



前作からの主な変更点II

[戦闘ルールについて]

●属性「青」「赤」「緑」の関係が変更されました。青は赤への、赤は緑への、緑は青へのダメージがそれぞれ上昇します
●[illegible]特性[illegible]はダメージではなく、命中率に影響します
[illegible]は命中、[illegible]は命中修正なし、[illegible]は命中修正－20%です
●新たなルールとして包囲効果が追加されました。隣接ユニットの[illegible]に包囲されたユニットは回避率が半分になり、包囲した側のクリティカル率が10%上昇します
●前作のクリティカル攻撃にあたる攻撃は、通常攻撃のひとつとして任意に選ぶことができます。威力は高いのですが移動してから行うことはできません。
●新たなステータス異常として気絶が追加されました。攻撃されるか、メディカで治ります
●毒で減るのは最大HPの[illegible]0です。したがって、毒でHPが0になることもあります
●防御力はクラスによる固定値になりました。AGIの値は影響しません

[魔法について]

●属性の関係変更に伴って、サンダー、ギガサンダーは緑魔法になりました。入れ替わりに[illegible]ットとアクセルが赤魔法になっています。
●青魔法からフォッグがなくなりレジストが追加されました
●アクセルは複数ターン有効です
●ウィークネスは攻撃力－50、防御力－30、複数ターン有効。メディカで治ります。また、パワード、レジスト、プロテックをかけることで、それぞれの効果が打ち消されます
●パワードは攻撃力＋60です。

[クラスについて]

●クラスチェンジすることで、HPやMPも変化します
●ミスティックはエンチャントレスからのみクラスチェンジ可能です。クレリックからではクラスチェンジできません。
●シャドウはレンジャーの上級クラスになりました。レンジャーのエキスパートにならなければクラスチェンジできません
●[illegible]の上級クラスは、ダオが緑属性になり、新たに青属性の[illegible]イターが追加されました
●その他、クラスごとの属性、所有魔法、スキルが変更されています。遊びながら試してみてください。

遊び方のヒント

[大陸マップ編]

●部隊編成はバランス良く

攻撃力が高いユニットばかり集めれば、強い部隊ができるというわけではありません。回復ができるユニットや魔法による援護、間接攻撃ができるユニットも必要です。特にピクシーやユニコーンは、便利な魔法を持っているので、戦場に一体ずつはぜひ連れていきたいユニットです。

●防衛部隊も編成しよう！

敵国は、こちらが弱いとみると攻め込んできます。敵の拠点と隣り合っている拠点には、必ずきちんと編成した防衛部隊を配置しておくようにしましょう。

●戦線の広がりを考えて攻撃を仕掛けよう

戦線が広がってしまうと、その分、拠点防衛のための部隊を増やさなければなりません。敵拠点に攻撃を仕掛ける際は、その拠点を落とすことで戦線がどのように変化するのかを考えましょう。

●ルーンの騎士を増やすには……？

大陸統一には多くのルーンの騎士の力が必要です。騎士は他国を滅ぼしたり、クエストで発見することで増やすことができます。また、イベントやプロフィールの中にヒントが隠されていることもあります。

[戦闘マップ編]

●ルーンの騎士を集中攻撃しよう

リーダーであるルーンの騎士さえ倒してしまえばその部隊は退却するので、モンスターを一匹ずつ倒すよりも、ルーンの騎士に攻撃を集中したほうが効率的です。さらに、逃げおくれた敵モンスターを自分のものにできる可能性もあるため、一石二鳥の作戦と言えます。

●敵の弱点をつこう！

赤属性の敵には、青属性の技で攻撃、INTの低い敵には魔法で攻撃など、常に敵の弱点を考えて戦術を練りましょう。

●犠牲や敗北を恐れるな

味方ユニットを一体も失わずに戦闘を勝ち抜くのは至難のわざです。必要とあらば味方を犠牲にする覚悟が必要でしょう。また、勝てないと判断したときは、ためらわず退却すべきです。騎士が負傷してからでは体勢の立て直しが遅れてしまいます。

全コマンド索引

BRIGANDINE
GRAND EDITION

ブリガンダイン～グランドエディション～メインスタッフ

プロデューサー●野島 二郎
企画・総監督●山田 隆一
企画●河瀬 智　松井 智　斎藤 公明
プログラマー●山田 隆一　吉島 洋志
デザイナー●斎藤 公明　松井 智　木島 康貴　桜井 伸也
メインキャラクターデザイナー●宝谷 幸稔
サブキャラクターデザイナー●倉地 清明
音楽●佐藤 天平

アニメーションパート メインスタッフ

プロデューサー●佐藤 敏　今成 英郎
絵コンテ・監督●岡崎 ゆきお
脚本●静谷 伊佐夫
作画監督●平山 英嗣（サンシャインコーポレーション）
美術監督●西川 淳一郎
音楽●佐藤 天平
音響監督●藤山 房伸
撮影監督●鳥越 一志
制作協力●トランスアーツ
制作●東映ビデオ

使用上のご注意

[illegible]

使用上のご注意

[illegible]

ユーザーサポート：Tel.03-3865-0241
受付時間：月曜日～金曜日（祝日を除く）13:00～18:00
※ゲームの内容や攻略方法については，お答えできません。

SLPS 02881～2

【ブリガンダイン ～グランドエディション～ クラスチェンジ表】



【ルーン文字の読み方】





フォルセナ大陸全図
The Continent of Forsena
PlayStation
N
W
E
S
フログエル
セナイドン
カーディフ
ソレスタン
アリライム
ハンバー
ジュークス
リスティノイス
リドニー
ダマス
ケリーラウンズ
ゴルレ
カドベリー
オークニー
ログレス
ファート
ウィズリンド
ターラ
ディルワース
キャメルフォード
トリア
エオルジア
カーナボン
グルーム
ファザード
カルメリー
オルトルート
ソールズベリー
ハドリアン
アスティン
ベイドンヒル
ハーヴェリー
ザナス
スクエスト
ベイノック
プロセリアンデ
ケール
リンニイス
レティシュノート
カエルセント
ロージアン
BRIGANDINE